

LA FAMIGLIA

WIELKA WOJNA MAFII



Projekt gry
Maximilian Maria Thiel

Ilustracje
Weberson Santiago

Spis treści

WSTĘP ORAZ CEL GRY	2	→ Współpraca	12
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	4	→ Laboratoria	12
PRZEBIEG ROZGRYWKI	7	→ Kafelki kontroli	13
→ W dowolnym momencie	7	2. Faza spotkania	14
1. Faza planowania	7	→ Symbole akcji	14
A) Użycie pola akcji.	8	→ Żetony rozkazów	14
• Werbunek / Umieszczenie soldati.	8	Rozkazy zaopatrzenia / ataku	15
• Wydanie rozkazu.	9	• Ruch (i atak)	15
• Załatwianie sprzętu	9	→ Karty konfliktu	16
• Pranie pieniędzy	9	• Zamach (bomba)	18
• Wywieranie wpływów	9	• Pentito	18
• Ostatnia akcja (Ultima Azione)	9	• Podburzanie	18
B) Szerzenie wpływów	10	Koniec fazy spotkania: Porządkowanie	19
→ Odkrywanie pól na planszecie rodziny.	11	KONIEC GRY	19
Koniec fazy planowania: Porządkowanie	12	ANEKSY	20

Wstęp

La Famiglia jest grą przeznaczoną dla 4 graczy, z których każdy pokieruje jedną z rodzin mafijnych walczących o kontrolę nad Sycylią.

Rozgrywka toczy się w dwuosobowych drużynach, w obrębie których gracze muszą się wzajemnie wspierać i wspólnie planować, aby razem wygrać. Każdy z uczestników sam jednak odpowiada za własną rodzinę.

Gra osadzona jest w okresie zwanym wielką wojną klanów, którą toczyły między sobą mafijne rodziny w latach 80. Wszelkie wydarzenia i rodziny występujące w grze są jednak całkowicie fikcyjne.

Dla Irmii Cateriny Tisha

Cel gry

Plansza przedstawia Sycylię podzieloną na obszary, tworzące łącznie 12 mandamenti (regionów). Na początku rozgrywki każda drużyna zajmuje kilka obszarów, ale żadna z nich nie kontroluje w całości żadnego mandamento. Gracze muszą podbijać nowe obszary, aby przejmować kontrolę nad mandamentami. Laboratoria narkotykowe zapewniają przepływ gotówki oraz schronienie znajdującym się tam soldati. Każde kontrolowane przez drużynę mandamento nie tylko przybliża ją o krok do zwycięstwa, ale również przynosi pewne stałe korzyści. Drużyna wygrywa grę, jeżeli jeden z jej członków kontroluje 5 mandamenti lub jeżeli wspólnie kontrolują 6 mandamenti. Jeżeli żadnej z drużyn się to nie uda, rozgrywka i tak kończy się po upływie 4 rund. W takim przypadku wygrywa ta z nich, która kontroluje większą liczbę mandamenti.

Twórcy gry

Projekt gry: Maximilian Maria Thiel

Opracowanie graficzne: Luis Francisco, Christof Tisch

Ilustracje: Weberson Santiago

Redakcja: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus,
Gideon Lochner, Stefan Schlösser, Inga Keutmann

Dziękujemy Andreasowi Reschowi za przygotowanie elementów 3D.

Podziękowania kierujemy również dla wszystkich naszych testerów:

Główni testerzy:

Dominik Jetzen, Ferdinand Schnitzler, Jürgen Fucker (Fuggi), Luis Schraml, Marcel Brand, Martin Bickel, Jörg Wagner, Steffen König

Dodatkowi testerzy:

Achim Hiller, Ed Thor, Frank Bleckmann, Holger Siefke, Jan Götz, Jan Kopietz, Jürgen Wilhelm, Lennart Eing, Li Carlos Rendler, Marc Bayerdörfer, Marcel Gehrmann, Markus Kautner, Ramin Khalili, Tim Pellemeier, Mark Beckmann, Frank Otte, Martin Zeeb, Michaela Kowalski, Nico Rendler, Peter Heintz, René Rössler, Simon Schutz, Sven Kieninger, Simon Rothmeier, Marcel Labus, Jonas Bug, Dirk Schmitz, Pan Pollack, Klaus Lottmann, Carsten Stürmer, Olaf Darge, Jan Henry, Holger Pfaff, Raimund Bartossek.

Inspirację podczas opracowywania zasad rozgrywki stanowiły takie gry jak: Gra o Tron (Christian T. Petersen), Caylus (William Attia), Imperial (Mac Gerdts), Hansa Teutonica (Andreas Steding), The Speicherstadt (Stefan Feld)



Boardgame Atelier
Hanfelderstraße 56
82319 Starnberg
Niemcy
Email: info@boardgameatelier.de

Boardgame Atelier dziękuje wydawnictwu Feuerland za ogrom pracy włożonej w opracowanie tego projektu. Szczególne podziękowania należą się Frankowi Heerenowi z Feuerland za ogromne wsparcie przy zakładaniu naszego wydawnictwa.



Edycja polska: GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Tłumaczenie: Łukasz Chelmecki
Korekta: Łukasz Tkaczyk
Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

Elementy gry

ELEMENTY OGÓLNE

- 1 plansza
- 4 arkusze akcji (rundy 1-4)



- Pieniądze: 50x 1£, 42x 2£



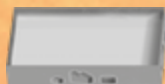
- 6 kart postaci



- 6 arkuszy rozkazów (po 1 na rodzinę)



- 2 duże i 2 małe tacki na elementy



OGÓLNE ELEMENTY DREWNIANE

- 30 laboratoriów
- 30 neutralnych żołdati
- 8 neutralnych znaczników wpływu
- 1 znacznik pierwszego gracza («Primo Giocatore»)

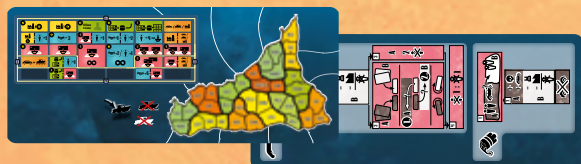


ELEMENTY DRUŻYNOWE

- 2 zestawy po 11 kafelków kontroli (☉ * oraz ♦ ♦)



- 2 dwustronne arkusze pomocy



ELEMENTY RODZINY (czerwony zestaw jako przykład)

6 zestawów (czarny, niebieski, zielony, czerwony, biały i żółty), każdy zawierający:

Elementy tekturowe

- 1 tacka na elementy



- 1 planszeczka rodziny



- 13 żetonów rozkazów
 - 5 podstawowych rozkazów
 - 8 zaawansowanych rozkazów



- 1 zasłonka (siedziba)



- 1 zestaw 3 kart konfliktu



Elementy drewniane

- 50 żołdati
- 4 motorówki
- 5 samochodów
- 25 znaczników wpływu
- 1 znacznik ostatniej akcji (Ultima Azione)
- 6 znaczników kontroli



Wszystkie elementy z wyjątkiem pieniędzy są limitowane. W rzadkim przypadku, gdyby zabrakło pieniędzy, użyj po prostu jakiegoś odpowiedniego zamiennika. Jeżeli jednak miałbyś zyskać jakiś inny element, który nie jest już dostępny w twoim kolorze, nie otrzymujesz nic w zastępstwie.

Przygotowanie rozgrywki

- 1 Umieść **planszę** na środku stołu.
- 2 Umieść **arkusz akcji 1** (numer w prawym dolnym rogu) na ciemnoniebieskim polu pod arkuszem akcji 0, który jest nadrukowany w lewej górnej części planszy. Arkusze akcji 2-4 będą wykorzystywane w kolejnych rundach – na razie odłóż je na bok.
- 3 Umieść tacki z pieniędzmi oraz elementami neutralnymi (szare) w zasięgu ręki.
- 4 Podzielcie się na 2 **drużyny**. Usiądźcie do gry w taki sposób, aby członkowie jednej drużyny siedzieli obok siebie po jednej stronie. Każdy z graczy powinien siedzieć przy jednym z rogów planszy (patrz *Kolejność graczy* na str. 6).
- 5 Następnie każda drużyna bierze po 1 zestawie **kafelków kontroli**. Jedna z drużyn losuje ze swojego zestawu 7 kafelków kontroli i umieszcza je pomiędzy sobą. Druga drużyna wybiera ze swojego zestawu te same 7 kafelków i również umieszcza je przed sobą. Pozostałe kafelki należy odłożyć do pudełka, nie będą używane w tej rozgrywce.
- 6 Każda z drużyn losuje po 3 kolory (np. używając do tego po 1 soldato w każdym kolorze) i bierze odpowiednie **planszетки rodzin**. Następnie członkowie obu drużyn wybierają dla siebie po 1 rodzinie (warto przy tym wziąć pod uwagę dostępne kafelki kontroli) i umieszczają przed sobą jej planszетkę. Trzecią, niewybraną planszетkę każdej z drużyn należy odłożyć do pudełka.
- 7 Każdy z graczy bierze następnie **zestaw elementów** (zasłonka, tacka z żetonami rozkazów i drewnianymi znacznikami, karty konfliktu) swojej rodziny i przygotowuje swoją planszетkę w opisany poniżej sposób. Obszar za twoją **zasłonką** zwany jest twoją **siedzibą** . Nie pokazuj przeciwnej drużynie co się tam znajduje. Tylko członkowie tej samej drużyny mogą sobie wzajemnie zaglądać do siedzib .
- 8 Każda drużyna bierze **arkusze rozkazów** obu przeciwnych rodzin. Pozwalają one zorientować się w tym, jakie rozkazy mają do swojej dyspozycji rywale. Każda drużyna bierze również po 1 **arkuszu pomocy**. Na jednej ich stronie przedstawiono rozpatrywanie działań ofensywnych, zaś na drugiej schemat akcji i planszy, co pomaga komunikować się i planować w tajemnicy.

Pierwsza rozgrywka: W przypadku pierwszej rozgrywki zalecamy nie korzystać z czarnego oraz białego koloru i zamiast tego losowo rozdzielić pomiędzy graczami 4 pozostałe rodziny.

Ciąg dalszy na str. 6

7 Przygotowanie planszетки rodziny

- A Umieść **podstawowe rozkazy** swojej rodziny w swojej siedzibie .
- B Umieść żetony swoich **zaawansowanych rozkazów** na odpowiadających im polach planszетки swojej rodziny. Symbol na żetonie zawsze odpowiada symbolowi danego rzędu na środku planszетки. Żetony oznaczone literą A zawsze znajdują się w lewej kolumnie, te z literą B w środkowej, a te z literą C – w prawej (o ile występuje).
- C Umieść po 1 znaczniku wpływu w swoim kolorze w każdym z 17 okrągłych wycięć w prawej części swojej planszетки. W trakcie gry będziesz je stąd usuwać, aby poprawić swoją skuteczność lub odblokować nowe rozkazy. Możesz w dowolnym momencie podglądać co znajduje się pod tymi znacznikami.
- D Umieść swoją tackę z pozostałymi drewnianymi elementami w zasięgu ręki przed zasłonką. Tworzą one twoją pulę.

Rodzaje żetonów rozkazów



Podstawowe rozkazy są oznaczone kropką (•) pod wartością inicjatywy.



Zaawansowane rozkazy są oznaczone w tym samym miejscu symbolem (🏠, 🏰, 🏰, 🏰) i literą.





Planszетка rodziny

Planszетка rodziny składa się z 4 rzędów, z których każdy reprezentuje twoje wpływy wśród różnych instytucji: sądy ⚖️, policja 🚔, banki 🏦 oraz kościół 🏛️. Z wyjątkiem banków, każdy z tych rzędów określa wartość bazową dla jednej z akcji (patrz str. 8 i 9). Bierzesz przy tym pod uwagę tylko wartości ze skrajnie prawych odsłoniętych pól. Odkrywasz kolejne pola poprzez usuwanie z nich znaczników wpływu.

Pola z **rzędu banków** 🏦 (oraz niektóre w rzędzie sądów ⚖️) zapewniają jednorazowe efekty w momencie ich odkrycia (pieniądze, postawienie laboratorium lub zyskanie samochodu). Rozpatruje się je na tych samych zasadach, które dotyczą odpowiadającej im akcji.

Ponadto pola po prawej podzielone są na kilka kolumn, wyznaczonych przerywanymi liniami. Zawsze gdy odkryjesz lewe pole w **nowej kolumnie**, otrzymujesz nowy **zaawansowany rozkaz**. Weź ze swojej planszетки rodziny żeton rozkazu odpowiadający odkrytemu polu i umieść go w swojej siedzibie.

Więcej na ten temat opisano w ramce *Odkrywanie pól na planszette rodziny* na str. 11.

Przygotowanie rozgrywki (ciąg dalszy)

- 9 Początkowe rozstawienie:** W najbliższym każdym graczowi rogu planszy znajduje się symbol określający jego początkowe rozstawienie. Rozmieście swoich **soldati** na planszy, w obszarach oznaczonych tym symbolem. Umieście **po 1 swoim soldato za każdy swój symbol** w danym obszarze. Każdy z graczy powinien mieć łącznie po 2 lub 3 soldati w **6 obszarach**. Niektóre obszary są zamiast tego oznaczone 2 lub 3 **szarymi postaciami**. Są to obszary neutralne, w których należy umieścić **po 1 neutralnym soldato** za każdy taki symbol. Na końcu początkowego rozstawienia w każdym obszarze planszy powinno znajdować się po 2 lub 3 soldati.

Kolejność graczy

W najbliższym ci rogu planszy widnieje symbol ze strzałką. Symbol wskazuje twoje początkowe rozstawienie, zaś strzałki określają kolejność graczy. Po rozpatrzeniu swoich działań turę rozpatruje gracz, którego wskazuje twoja strzałka. Zawsze będzie to członek przeciwnej drużyny, siedzący naprzeciwko lub po skosie od ciebie.



Żółty, Czerwony, Niebieski oraz Zielony rozmieścili swoich **soldati** zgodnie z przypisanymi im symbolami w obszarach. **Neutralni soldati** również zostali odpowiednio rozstawieni.

- 10** Losowo określcie kto zostanie pierwszym graczem – otrzymuje on znacznik »Primo Giocatore«.

- 11** Potasujcie **karty postaci** i rozdajcie każdemu z graczy po 1 losowej z nich.

1. Każdy gracz bierze z puli **pieniądze (£)** oraz **soldati** w ilości wskazanej na swojej karcie i umieszcza je w swojej siedzibie.

Pierwszy gracz przekazuje następnie 1£ ostatniemu graczowi w kolejności (którym będzie członek przeciwnej drużyny – patrz ramka powyżej).

2. Pierwszy gracz bierze ze swojej puli wszystkie dodatkowe **jednostki** wskazane na swojej karcie (soldati, samochody, motorówki) i rozmieszcza je na mapie. Następnie zgodnie z kolejnością graczy to samo robią pozostali. Dodatkowych soldati oraz samochody można umieścić w dowolnych obszarach, które zawierają już soldati danego gracza. Motorówkę można umieścić w obszarze morskim sąsiadującym z obszarem zawierającym soldati danego gracza.
3. Ponownie kierując się kolejnością graczy, rozstawcie na planszy wskazaną na swojej karcie liczbę **laboratoriów** (3 na pokazanej obok karcie). Umieście je w dowolnych obszarach z waszymi soldati. W każdym obszarze mogą znajdować się maks. 2 laboratoria (także w trakcie gry).



- 12** Przygotujcie **arkusz akcji** o (nadrukowany na planszy). Umieście po 1 (szarym) neutralnym znaczniku wpływu na każdym polu z **szarym okręgiem**. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kolejnością, każdy umieszcza po 1 znaczniku wpływu ze swojej puli na dowolnym wolnym polu (poniżej szarych znaczników). Następnie należy to powtórzyć, tak aby **każdy gracz miał na arkuszu po 2 znaczniki**.



Mapa Sycylii

Sycylia jest podzielona na **12 mandamenti**, a każdy z nich składa się z **3 obszarów**. Obszary wchodzące w skład każdego mandamento są w podobnym kolorze dla łatwiejszej identyfikacji. Kolory te nie pełnią żadnej innej funkcji. Białe linie wyznaczają granice pomiędzy obszarami, zaś brązowe oddzielają zarówno obszary, jak i mandamenti.

Obszary planszy sąsiadują ze sobą, jeżeli współdzielą granicę (jakkolwiek krótka by ona nie była).

Dodatkowo otaczające Sycylię morze podzielono na 9 różnych **obszarów morskich**. Granice pomiędzy obszarami morskimi wyznaczają przerywane linie. Obszary morskie sąsiadują ze sobą, jeżeli współdzielą granicę morską. Każdy **obszar wybrzeża** Sycylii sąsiaduje z 1 lub 2 obszarami morskimi.

Obszary **Caltanissetta**, **Agrigento** oraz **Camagra** tworzą 1 mandamento.

Enna i **Camagra** sąsiadują ze sobą, mimo wyjątkowo krótkiej granicy.



Licata sąsiaduje z obszarami morskimi **Mare Agrigento** i **Mare Licata**.

Przebieg rozgrywki

Przebieg rundy

Rozgrywka w **La Famiglia** trwa maks. 4 rundy. W każdej z nich gracze rozpatrują swoje tury w ramach dwóch faz:

1. **Faza planowania**
2. **Faza spotkań**

W ramach **FAZY PLANOWANIA** możesz szerzyć swoje wpływy wśród miejscowych instytucji (policja, sądy, banki, kościoły), a także wzmacniać swoje jednostki i wydawać rozkazy.

W **FAZIE SPOTKAŃ** natomiast rozpatrywane są wszystkie rozkazy. Wszystkie rodziny najpierw załatwiają sprawy zaopatrzenia, po czym wysyłają swoje siły na podbój nowych obszarów.

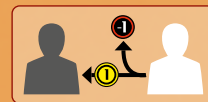
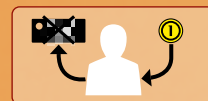
Po każdej z tych faz następuje etap **porządkowania**, w którym sprawdza się i przydziela kontrolę nad mandamenti.

Dodatkowo w przypadku porządkowania po fazie spotkań sprawdza się również, czy któraś z drużyn spełnia warunki wygranej.

W dowolnym momencie

W dowolnym momencie gry, w trakcie tury własnej lub innego gracza, możesz skorzystać z poniższych opcji:

- Wybierz **1 żeton rozkazu** ze swojej siedziby . **Usuń go z gry** (odłóż na bok tak, aby był widoczny dla wszystkich) i umieść w swojej siedzibie  **1 £** z puli.
- Daj **1 £** swojemu sojusznikowi. Aby to zrobić, musisz również zwrócić **1 £ do puli**. Innymi słowy wydajesz 2 £, aby twój sojusznik zyskał 1 £.



Dla przypomnienia obie te czynności widnieją na wewnętrznej części zasłonek.

1. FAZA PLANOWANIA



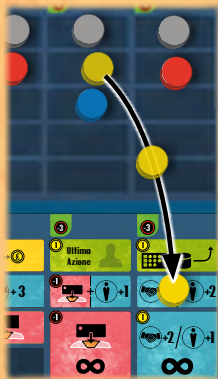
W ramach fazy planowania gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kolejnością (zaczynając od pierwszego gracza), dopóki na górnym arkuszu akcji są jakiegokolwiek znaczniki wpływu. W swojej turze rozpatrujesz **jedną** z opcji przeniesienia **znaczników wpływu z górnego arkusza akcji na dolny**. Możesz przy tym korzystać z **dowolnych znaczników wpływu**: neutralnych (szarych), własnych lub należących do innych graczy. Jednak jeżeli przeniesiesz znacznik wpływu **innego gracza**, musisz zapłacić mu **1 £** (niezależnie od tego czy to członek twojej, czy przeciwnej drużyny).

Nie możesz spasować. Jeżeli nie będziesz w stanie zapłacić za akcję, musisz otrzymać pieniądze od swojego sojusznika lub „sprzedać” żeton rozkazu (ramka W dowolnym momencie powyżej).

Są dwa podstawowe sposoby przenoszenia znaczników wpływu w swojej turze:

- A) Użycie pola akcji:**
Przenieś **1 znacznik wpływu** z górnego arkusza akcji na **wolne pole akcji w dowolnej kolumnie dolnego arkusza** i rozpatrz daną akcję.
- B) Szerzenie wpływów:**
Przenieś **wszystkie znaczniki wpływu** (co najmniej 1) z **dowolnej kolumny górnego arkusza akcji** na dolny arkusz i rozpatrz akcję danej kolumny.

A) Użycie pola akcji



Przenieś 1 znacznik wpływu z górnego arkusza akcji na wolne pole akcji w dowolnej kolumnie dolnego arkusza i rozpatrz daną akcję.

Duże pola akcji z symbolem ∞ są zawsze uważane za wolne – możesz umieszczać na nich znaczniki nawet wtedy, gdy jakieś już się tam znajdują.

ZNACZNIKI WPŁYWU INNYCH GRACZY

Jeżeli chcesz przenieść znacznik wpływu innego gracza (czyli taki, który nie jest ani twój, ani neutralny), musisz zapłacić mu 1 £ zanim otrzymasz jakiegokolwiek pieniądze za wykonanie akcji.

Jeżeli nie masz pieniędzy na przeniesienie znacznika wpływu, **musisz** najpierw je zdobyć dzięki którejś z opcji *W dowolnym momencie* (patrz str. 7).

POLE AKCJI Z SYMBIEM ∞ / ∞

Jeżeli pole akcji, na którym umieszczasz znacznik wpływu, ma w rogu jeden z tych symboli, dodatkowo otrzymujesz w ramach tej akcji wskazaną ilość pieniędzy (∞) albo musisz zapłacić do puli wskazaną ilość pieniędzy przed wykonaniem danej akcji (∞).

AKCJE CZĘŚCIOWE

Niektóre pola akcji składają się z kilku akcji częściowych:

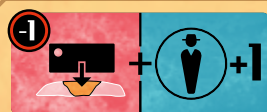
- Jeżeli akcje częściowe są przedzielone „/”, możesz wykonać tylko jedną z nich.

- Jeżeli akcje częściowe łączy „+”, możesz w dowolnej kolejności wykonać je obie.

W przypadku akcji częściowych sam wybierasz w jakim zakresie (oraz czy w ogóle) chcesz je rozpatrzyć – może to być zależne np. od liczby dostępnych elementów w twojej puli lub siedzibie . Nie możesz jednak **całkowicie** pominąć wykonania akcji lub **wszystkich** akcji częściowych (nie możesz nic nie robić).

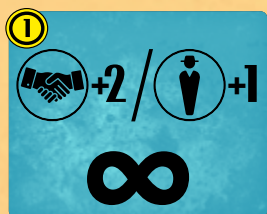
Wraz z upływem rund pojawią się kolejne akcje – będzie ich więcej i/lub będą mocniejsze.

Najważniejsze akcje opisano poniżej, natomiast specjalne akcje omówiono w aneksie (str. 20).



Na tym polu akcji możesz umieścić tylko 1 znacznik wpływu, o ile nie ma tam jeszcze żadnego.

Dodatkowo musisz zapłacić 1 £, aby użyć tej akcji. Możesz rozpatrzyć obie akcje częściowe.



To pole akcji ma symbol ∞ , więc możesz umieścić na nim znacznik wpływu nawet wtedy, gdy jakieś już się na nim znajdują.

Dodatkowo otrzymujesz 1 £. Spośród 2 akcji częściowych

musisz wybrać do rozpatrzenia tylko 1.

DOSTĘPNE AKCJE

WERBUNEK SOLDATI



Weź soldati ze swojej puli (tacka z elementami) i umieść ich w swojej siedzibie .

Liczbę soldati obliczasz następująco:

- Wartość bazowa, czyli **najwyższy widoczny numer** (niezakryty znacznikiem wpływu) w **rzędzie kościoła** (dolny rząd) twojej **planszетки rodziny, PLUS**
- Premia z danego pola akcji.

W skrócie: **Liczba soldati** = wartość bazowa + premia.

Możesz ich umieścić w obszarze z twoimi soldati albo w obszarze bez żadnych soldati. Jeżeli wybierzesz obszar bez żadnych soldati, usuń z niego 1 laboratorium (o ile jakieś jest).

Liczbę soldati obliczasz następująco:

- Wartość bazowa, czyli **najwyższy widoczny numer** (niezakryty znacznikiem wpływu) w **rzędzie policji** (drugi rząd) twojej **planszетки rodziny, PLUS**
- Premia z danego pola akcji.

W skrócie: **Liczba soldati** = wartość bazowa + premia.

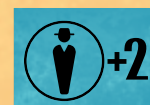


Przykład: W ramach tej akcji otrzymujesz łącznie 5 soldati (wartość bazowa 4 + 1 premii).

UMIESZCZENIE SOLDATI



Przenieś soldati ze swojej siedziby na **planszę**. Umieść ich wszystkich w 1 obszarze.



Przykład: W ramach tej akcji rozstawiasz łącznie 4 soldati (wartość bazowa 2 + 2 premii). Umieszczasz ich w obszarze, w którym masz już 1 soldato.



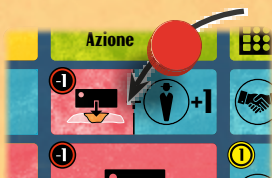
WYDANIE ROZKAZU



Umieść 1 żeton rozkazu ze swojej siedziby zakryty w obszarze zawierającym **co najmniej 1 twojego soldato**, w którym **nie ma jeszcze żadnego żetonu rozkazu**.

Możesz w dowolnym momencie podglądać i pokazywać sojusznikowi swoje rozkazy z planszy, ale nie możesz ich przenosić, brać z powrotem ani podmieniać.

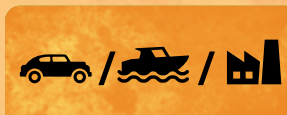
Przykład: Umieszczasz znacznik wpływu na wskazanym polu akcji. Płacisz za to 1 £. Możesz następnie w dowolnej kolejności wydać 1 rozkaz i rozstawić soldati (wartość bazowa + 1). Twoja wartość bazowa wynosi 2.



- 1 Umieszczasz 3 soldati w pustym obszarze.
- 2 W ramach drugiej akcji częściowej od razu wydajesz tam rozkaz. Mogłbyś też zamiast tego umieścić ten rozkaz w dowolnym innym swoim obszarze.



ZŁATWIANIE SPRZĘTU



Umieść na planszy 1 samochód, motorówkę lub laboratorium.

SAMOCHÓD: Możesz go umieścić w obszarze zawierającym **co najmniej 1 twojego soldato**.

MOTORÓWKA: Możesz ją umieścić w **obszarze morskim sąsiadującym z obszarem zawierającym co najmniej 1 twojego soldato**. Możesz następnie poruszyć motorówkę na dowolny sąsiedni obszar morski. Jeżeli po ruchu w 1 obszarze morskim znajdą się 3 motorówki, usuń **swoją** motorówkę wraz z 1 **inną** znajdującą się tam motorówką.

LABORATORIUM: Możesz je umieścić w obszarze zawierającym **co najmniej 1 twojego soldato** i **maksymalnie 1 inne laboratorium**.

PRANIE PIENIĘDZY



Weź z puli 1 £ za każde twoje laboratorium (czyli znajdujące się w obszarze z co najmniej 1 twoim soldato).

WYWIERANIE WPLYWÓW

Usuń 1 znacznik wpływu ze swojej planszетки rodziny. Weź dany znacznik ze **skrajnie lewego** pola **dowolnego rzędu**, a następnie umieść go zależnie od wykonywanej akcji.



Zwróć znacznik do **puli**.



Wybierz, gdzie umieścisz znacznik:

- na wolnym polu **górnego arkusza akcji**, w kolumnie zawierającej już **co najmniej 1 inny** znacznik wpływu, **LUB**
- na wolnym polu akcji **dolnego arkusza akcji**. Nie wykonuj danej akcji.

W **obu przypadkach** masz szansę odblokować 1 zaawansowany rozkaz (patrz *Odkrywanie pól* na planszette rodziny na str. 11).

OSTATNIA AKCJA

Ultima Azione

Wraz ze znacznikiem wpływu umieść na tym polu swój znacznik ostatniej akcji.

Na **końcu fazy planowania**, kiedy wszystkie znaczniki wpływu zostały już przeniesione, możesz wykonać 1 ostatnią akcję planowania (zwaną *Ultima Azione*). Aby to zrobić, przenieś **znacznik wpływu z tego pola** na inne pole akcji i rozpatrz daną akcję. Obowiązują te same zasady, co przy standardowym umieszczaniu znaczników wpływu na polach, ale nie płacisz ponownie za użycie znacznika wpływu innego gracza. Zwróć znacznik ostatniej akcji do swojej puli.

Przykład: **Czerwony** umieszcza na planszy motorówkę i od razu porusza ją do sąsiedniego obszaru morskiego. Ponieważ były już tam 2 motorówki, **Czerwony** musi usunąć z danego obszaru morskiego swoją świeżutką motorówkę wraz z 1 **inną**. Usuwa zatem żółtą motorówkę przeciwnej drużyny.



1. FAZA PLANOWANIA (CIĄG DALSZY)

B) Szerzenie wpływów

Przenieś **wszystkie znaczniki wpływu** (co najmniej 1) z **dowolnej kolumny** górnego arkusza akcji na dolny arkusz. Rozpatrz **akcję** wskazaną **nad daną kolumną**.

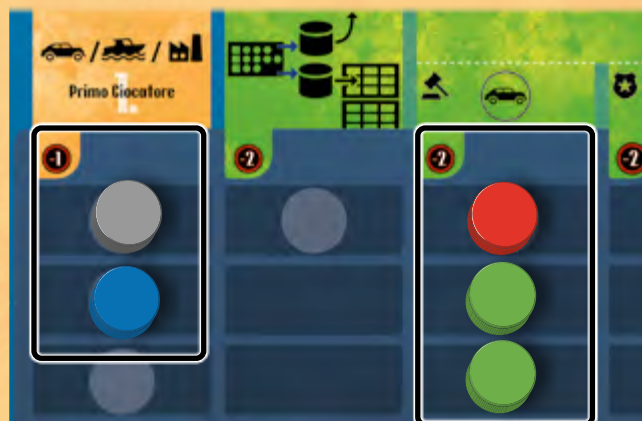
Wybór kolumny i przenoszenie znaczników:

Możesz wybrać wyłącznie kolumnę z co najmniej 1 znacznikiem wpływu. Przenieś z niej wszystkie znaczniki wpływu na dowolne wolne pola akcji dolnego arkusza. Na dużych polach akcji **∞** możesz umieścić kilka znaczników, ale wszystkie pozostałe pola mają limit 1 znacznika. **Nie rozpatruj** akcji z tych pól.

Koszt: Przed rozpatrzeniem akcji (danej kolumny) musisz zapłacić łącznie:

- (do puli) **kwotę** wskazaną **po lewej stronie pod daną akcją**,
- (do puli) **po 1 £ za każdy przeniesiony znacznik wpływu** (niezależnie do kogo należy, w tym neutralny),
- (właścicielowi znacznika) **1 £ za każdy przeniesiony znacznik wpływu** należący do **innego gracza** (czyli po 1 £ za każdy znacznik w innym kolorze niż twój lub neutralny).

Przykład: **Czerwony** chce „szerzyć wpływy”.



Akcja po lewej kosztowałaby **Czerwonego** łącznie 4 £: 3 £ (za 2 znaczniki wpływu i nadrukowany koszt „-1”) do puli i 1 £ dla **Niebieskiego**.

Akcja po prawej kosztowałaby **Czerwonego** łącznie 7 £: 5 £ (za 3 znaczniki wpływu i nadrukowany koszt „-2”) do puli i 2 £ dla **Zielonego**.

Czerwony nie może wykonać środkowej akcji, ponieważ w jej kolumnie nie ma żadnych znaczników wpływu.

AKCJE ZA SZERZENIE WPŁYWÓW

Rola pierwszego gracza oraz załatwianie sprzętu



Weź znacznik »Primo Giocatore« – zostajesz pierwszym graczem, zaczynając od **kolejnej fazy**. Nie wpływa to na kolejność graczy w obecnej fazie.

Możesz również umieścić na planszy 1 samochód, motorówkę lub laboratorium na takich samych zasadach, jak w przypadku standardowej akcji z arkusza (patrz str. 9).

Wpływanie na 1 instytucję



Ta akcja jest przypisana do 4 kolumn i dla każdej rozpatruje się ją analogicznie:

Usuń 2 skrajnie lewe znaczniki wpływu z 1 rzędu swojej planszki rodziny i zwróć je do puli. **Rząd**, z którego usuwasz te znaczniki, **określa kolumna**, dla której rozpatrujesz tę akcję (co oznaczono na jej szczycie). Zazwyczaj odblokujesz dzięki temu 1 zaawansowany rozkaz (patrz *Odkrywanie pól na planszeczce rodziny* na str. 11).

Jeżeli w danym rzędzie masz 1 znacznik wpływu, usuwasz tylko jego. Jeżeli nie masz już tam znaczników, żadnego nie usuwasz. Nie możesz zamiast tego usuwać znaczników z innych rzędów.

Wpływanie na 2 instytucje



Usuń łącznie 2 znaczniki wpływu ze swojej planszki rodziny. Weź po 1 skrajnie lewym znaczniku z 2 różnych dowolnych rzędów. Zwróć 1 z nich do puli. Wybierz, gdzie umieścisz drugi znacznik:

- na **wolnym polu górnego arkusza akcji**, w kolumnie zawierającej już **co najmniej 1 inny znacznik wpływu**, **LUB**
- na **wolnym polu akcji dolnego arkusza akcji**.

Masz szansę odblokować 1 lub 2 zaawansowane rozkazy (patrz *Odkrywanie pól na planszeczce rodziny* na str. 11).



W przypadku **wszystkich** 3 opisanych powyżej akcji (Rola pierwszego gracza oraz Wpływanie na 1 lub 2 instytucje) możesz **dodatkowo** wydać 1 rozkaz. Przypominający o tej możliwości pasek obejmuje wszystkie kolumny. Obowiązują te same zasady, jak w przypadku standardowej akcji z arkusza (patrz str. 9). Rozkaz możesz wydać przed lub po rozpatrzeniu akcji. Możesz użyć do tego świeżo odblokowanego rozkazu.

Odkrywanie pól na planszeczce rodziny

NOWE WARTOŚCI BAZOWE I NATYCHMIASTOWE EFEKTY

Zawsze gdy usuwasz znacznik wpływu z planszeczki rodziny (przykładowo dzięki akcji *Wpływanie na 1 instytucję*), odkrywasz nowe pole, na którym będzie nowa wartość bazowa lub natychmiastowy efekt. **Natychmiastowe efekty** rozpatrujesz **od razu** i są **one jednorazowe**. **Nowe wartości bazowe** wpływają na powiązane z nimi akcje na **stałe**, do momentu odkrycia kolejnej wartości w danym rzędzie.

W rzędzie **sądów** wartości dla **ataku/zamachu samochodowego** występują naprzemiennie z **efektami zapewniającymi samochód**. Efekt ten pozwala ci natychmiast umieścić 1 samochód w obszarze zawierającym co najmniej 1 twojego soldato.



Rząd **policji** zawiera nowe wartości dla **Umieszczania soldati**.

W rzędzie **banków** znajdują się same **efekty**. Możesz dzięki nim natychmiast zyskać wskazaną ilość **pieniędzy** lub (o ile to możliwe) umieścić 1 **laboratorium** w swoim obszarze, w którym nie ma jeszcze 2 laboratoriów. Możesz też natychmiast zyskać po 1 £ za każde swoje laboratorium (akcja *Pranie pieniędzy*).



Rząd **kościół** zawiera nowe wartości dla **Werbowania soldati**.

ŻETONY ZAAWANSOWANYCH ROZKAZÓW

Zawsze gdy usuwasz pierwszy znacznik wpływu z jednej z trzech kolumn (A|B|C) któregoś z rzędów twojej planszeczki rodziny, odblokowujesz nowy zaawansowany rozkaz. Weź z **danego rzędu** żeton rozkazu z **odpowiednią literą** i umieść go w swojej siedzibie .



Przykład:

1 **Niebieski** korzysta z pola akcji *Wywieranie wpływów*.

2 Usuwa skrajnie lewy znacznik wpływu z kolumny B rzędu sądów .



Dzięki temu 3 **Niebieski** odblokowuje rozkaz **B**, czyli środkowy żeton z rzędu sądów . Umieszcza nowy żeton rozkazu w swojej siedzibie.

4 Odkryty natychmiastowy efekt jednorazowy pozwala mu również umieścić na planszy 1 samochód, ale musi to zrobić od razu.

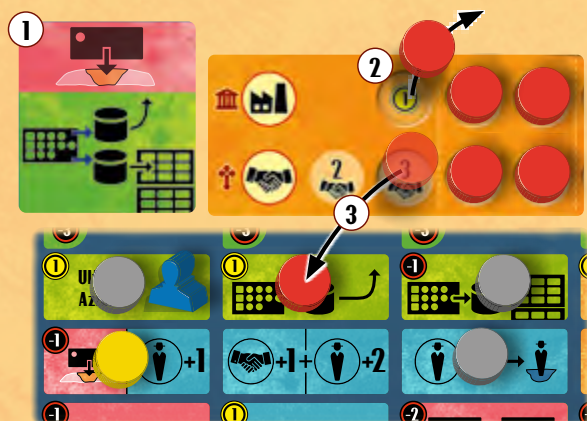
Przykład: **Czerwony** rozpatruje *Wpływanie na 1 instytucję*. Po opłaceniu kosztu tej akcji przenosi znaczniki wpływu z jej kolumny powiązanej z policją . **Czerwony** usuwa następnie dwa skrajne lewe znaczniki wpływu z rzędu policji swojej planszeczki rodziny i odblokowuje nowy zaawansowany rozkaz. Dodatkowo może również wydać 1 rozkaz.



Przykład: 1 **Czerwony** rozpatruje *Wpływanie na 2 instytucje*. Po opłaceniu kosztu tej akcji przenosi znaczniki wpływu z jej kolumny. **Czerwony** może następnie usunąć po 1 znaczniku wpływu z 2 różnych rzędów swojej planszeczki rodziny i umieścić 1 z nich na górnym lub dolnym arkuszu akcji.

2 **Czerwony** usuwa pierwszy znacznik z rzędu banków i zwraca go do puli, otrzymując przy okazji 1 £ z odkrytego pola. 3 Następnie jako drugi usuwa skrajny lewy znacznik z rzędu kościoła i umieszcza go na dolnym arkuszu akcji. **Czerwony** blokuje tym samym jedno z pól akcji, ale sam również jej nie rozpatruje.

Dodatkowo **Czerwony** może również wydać 1 rozkaz.



Koniec fazy planowania: Porządkowanie

Po przeniesieniu wszystkich znaczników wpływu z górnego arkusza akcji na dolny oraz rozpatrzeniu *Ultima Azione* (o ile to konieczne), faza planowania dobiega końca i następuje etap **porządkowania**.

Porządkowanie przeprowadza się także na końcu fazy spotkań. W obu przypadkach rozpatruje się je podobnie, z jednym wyjątkiem: rozgrywka może się zakończyć **wyłącznie** w ramach porządkowania po fazy spotkań (patrz str. 19).

Podczas porządkowania sprawdza się (i dostosowuje) **kontrolę** nad poszczególnymi **mandamentami**.

KONTROLA MANDAMENTI

Aby przejąć dane mandamento, musisz kontrolować co najmniej 2 **obszary** wchodzące w jego skład. Oznacza to, że musisz mieć co najmniej po 1 soldato w minimum 2 obszarach.

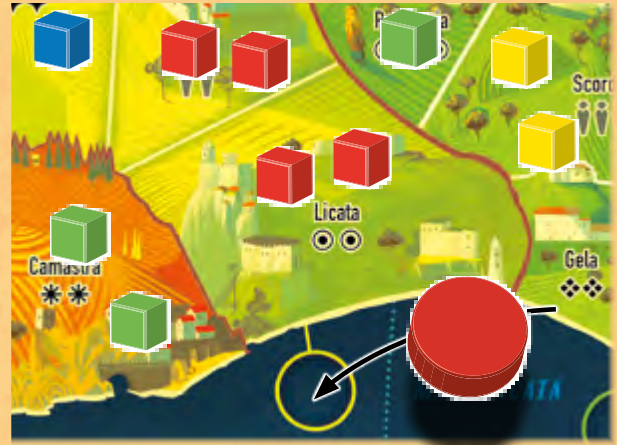
Uwaga: Oba te obszary muszą być pod kontrolą tej samej rodziny (w tym samym kolorze). Nie wystarczy, że każda z rodzin jednej drużyny będzie kontrolować po 1 obszarze.

Przejęcie kontroli w mandamento

Kiedy **przejmiesz kontrolę** nad mandamento, oznacz je swoim **znacznikiem kontroli**, umieszczając go na przypisanym do danego mandamento okrągłym polu (na przyległym obszarze morskim).

Wskazówka: Kiedy w trakcie **fazy planowania** lub **spotkań** zrobisz coś, co potencjalnie będzie skutkowało przejściem kontroli w nowym mandamento, możesz to oznaczyć **od razu**, poprzez umieszczenie na jego polu swojego znacznika kontroli **herbem do dołu**. Pomoże to śledzić sytuację na mapie na bieżąco, wskazując gdzie i przez kogo dojdzie do przejścia kontroli. Taka tymczasowa kontrola może zmieniać się w fazie spotkań, ale nigdy nie zostanie odbita w trakcie fazy planowania.

Przykład: **Czerwony** zdobył obszar Licata, będący już z w obrębie tego samego mandamento. Tym samym przejmuje kontrolę w tym mandamento, co oznacza na odpowiednim polu swoim znacznikiem kontroli.



Jeżeli w ramach **porządkowania** (po fazy planowania lub spotkań) nadal będziesz kontrolować dane mandamento, odwróć swój znacznik kontroli herbem do góry.

Uwaga: W pierwszej rundzie nie da się przejąć kontroli nad żadnym mandamento w wyniku fazy planowania. W późniejszych rundach pojawi się możliwość rozstawiania w opustoszałych obszarach, co może już skutkować przejściem mandamento.

Utrata kontroli w mandamento

Kiedy **stracisz kontrolę** nad mandamento, usuń swój znacznik kontroli z powiązanego z nim pola.

Wskazówka: Możesz usunąć dany znacznik kontroli **od razu** po działaniu w fazie planowania lub spotkań, które będzie skutkowało utratą kontroli.

Współpraca

Ścisła współpraca jest jednym z kluczowych aspektów gry *La Famiglia*. Nie zmienia to jednak faktu, że każdy kieruje swoją własną rodziną.

W OBRĘBIE JEDNEJ DRUŻYNY MOŻECIE:

- **Ustalać plany** i pokazywać sobie wzajemnie ukryte elementy.
- **Przekazywać sobie pieniądze**, ale nie za darmo: Za każdego 1 £ przekazanego sojusznikowi musisz dodatkowo odrzucić 1 £ (patrz *W dowolnym momencie* na str. 7).
- Korzystać ze swoich **motorówek**.

Poza tym, każde z was gra jednak osobno.

W OBRĘBIE JEDNEJ DRUŻYNY NIE MOŻECIE PRZYKŁADOWO:

- Mieć soldati dwóch różnych rodzin w tym samym obszarze.
- Przechodzić przez lub przejmować obszarów pod kontrolą sojusznika.
- Wydawać rozkazów w obszarach pod kontrolą sojusznika.
- Wspólnie kontrolować mandamento (po 1 obszarze na rodzinę).

Laboratoria

- Każde laboratorium należy do gracza, który kontroluje zawierający je obszar.
- Kiedy na danym obszarze rozpatrywany jest rozkaz ataku / zamachu, **każde laboratorium** zapewnia **1 obrony**.
- Kiedy soldati **innej** rodziny (lub podburzeni neutralni soldati) przejmują **kontrolę** nad obszarem, **zawsze** należy z niego **usunąć 1 laboratorium**. Dotyczy to zarówno akcji *ruchu* (i ataku), jak i bezpośredniego umieszczenia soldati w pustym obszarze.

Kafelki kontroli

Kafelki kontroli, które oznaczyłeś, zapewniają ci pewne **korzyści** w trakcie fazy planowania lub spotkań. Za **każde** mandamento, które kontrolujesz, oznaczasz jeden z kafelków kontroli swojej drużyny znacznikiem wpływu z twojej puli.

Na każdym kafelku może znajdować się **tylko 1 znacznik wpływu**. Oznacza to, że z korzyści danego kafelka może korzystać tylko 1 członek drużyny. Konieczna jest zatem dobra komunikacja i ustalenie, któremu z was bardziej się przyda dany kafelek.

W ramach porządkowania, **po zweryfikowaniu kontroli** we wszystkich mandamenti oraz odpowiednim umieszczeniu, usunięciu lub odwróceniu znaczników kontroli, zlicz ile mandamenti kontrolujesz. Następnie policz kafelki kontroli z twoimi znacznikami wpływu i porównaj te liczby.

- Jeżeli kontrolujesz **więcej** mandamenti, niż masz znaczników na kafelkach kontroli:
Umieść brakujące znaczniki wpływu ze swojej puli na **pustych** kafelkach kontroli.
- Jeżeli kontrolujesz **mniej** mandamenti, niż masz znaczników na kafelkach kontroli:
Usuń nadmiarowe znaczniki wpływu z kafelków kontroli i zwróć je do puli.
- Jeżeli kontrolujesz **tylko samo** mandamento, ile masz znaczników na kafelkach kontroli:
Zostaw wszystko tak, jak jest.

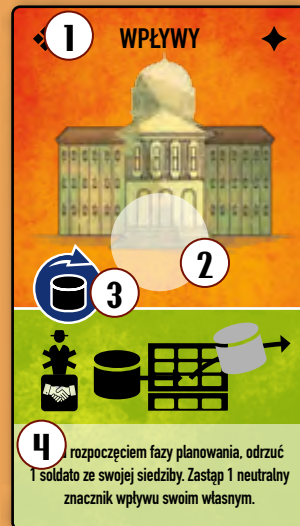
Nie możesz przenieść znaczników wpływu z jednego kafelka na inny. Możesz je wyłącznie usuwać (jeżeli kontrolujesz mniej mandamenti, niż przedtem) lub dokładać na puste kafelki kontroli (jeżeli kontrolujesz ich więcej).

Jeżeli jeden członek drużyny utracił część swoich mandamenti, ale drugi przejął jakieś dodatkowe, najpierw należy usunąć znaczniki z kafelków kontroli, a dopiero potem dołożyć nowe.

Część kafelków kontroli opisano dokładniej w aneksie na str. 20.

Opis kafelków kontroli

- 1 Na górze każdego kafelka kontroli widnieje jego nazwa oraz symbole drużyny, do której należy (2 kopie każdego kafelka, po 1 na drużynę).
- 2 W pomarańczowej części znajduje się ilustracja oraz pole do oznaczania kafelka znacznikiem wpływu konkretnej rodziny.
- 3 Symbol po lewej stronie (pomiędzy ilustracją i efektem danego kafelka) wskazuje, w której fazie można z niego skorzystać.
- 4 W dolnej części kafelka znajdują się symbole i opis jego działania. Kolor tła zależy od tego na co wpływa dana zdolność.



Faza planowania



Faza spotkań

Przykład: Trwa porządkowanie po fazie planowania i **Czerwony** kontroluje 2 mandamenti. Na kafelkach kontroli swojej drużyny ma jednak tylko 1 znacznik wpływu, więc musi dodać kolejny. Po omówieniu tej kwestii z **Zielonym** sojusznikiem, **Czerwony** oznacza swoim znacznikiem kafelek kontroli „Rekrutacja”. **Czerwony** będzie mógł skorzystać ze zdolności tego kafelka już w nadchodzącej fazie spotkań.



2. Faza spotkań

W fazie spotkań rozpatrywane są wszystkie wydane wcześniej rozkazy. Najpierw należy odkryć **wszystkie** umieszczone na planszy żetony rozkazów.

Uwaga: Wszystkie akcje (częściowe) rozkazów są **opcjonalne**. Oznacza to, że możesz **nie rozpatrywać** części, a nawet całego rozkazu.

Rozkazy są rozpatrywane w następującej kolejności:

1. Zaopatrzenie 
2. Ataki 

Zarówno rozkazy zaopatrzenia, jak i ataku, są rozpatrywane według **rosnących** wartości **inicjatywy** (od najniższej do najwyższej). Jeżeli kilka rozkazów ma tę samą inicjatywę, należy je rozpatrywać zgodnie z kolejnością graczy (zaczynając od pierwszego gracza).

Po rozpatrzeniu wszystkich rozkazów zwróć do swojej **siedziby**  wszystkie swoje żetony rozkazów **bez** kamizelki kuloodpornej. Po rozpatrzeniu rozkazu wszystko poza jego kamizelką kuloodporną przestaje

mieć znaczenie. Na końcu fazy spotkań (przed porządkowaniem) zwróć do swojej siedziby  wszystkie swoje pozostałe na mapie żetony rozkazów.

Jeżeli **stracisz kontrolę** nad obszarem (nie będzie tam żadnych twoich soldati), zwróć stamtąd wszystkie swoje żetony rozkazów do swojej **siedziby**  (nawet jeżeli nie zostały jeszcze rozpatrzone).

Symbole akcji

Rozpatrując rozkazy, przyjrzyj się dokładnie symbolowi dla umieszczania soldati.

 **3** Sama sylwetka z liczbą wskazuje **ilu dokładnie** soldati możesz umieścić (3 w tym przykładzie).

 Jeżeli sylwetka jest w **kółku** (jak na polach akcji), liczbę możliwych do umieszczenia soldati określa twoja **wartość bazowa**  + **premia** ( + 1 w tym przykładzie).

Żetony rozkazów

Informacje na żetonie rozkazu

LEWA CZĘŚĆ:

- 1 Kolor tła wskazuje czy to żeton (żółta rodzina w tym przykładzie).
- 2 Kropka na dole oznacza podstawowy rozkaz, a symbol z literą – zaawansowany. Nie ma to znaczenia przy rozpatrywaniu danego rozkazu.
- 3 W kółku (zaopatrzenie) lub gwiazdce (ataki) widnieje wartość **inicjatywy**, określająca kolejność rozpatrywania rozkazów.

Rodzaje rozkazów

ROZKAZY ZAOPATRZENIA

Najpierw rozpatrywane są **rozkazy zaopatrzenia**. Umożliwiają one umieszczanie jednostek na planszy, zdobywanie pieniędzy oraz pozyskiwanie nowych soldati z puli do siedziby . Akcje zaopatrzeniowe mają zielone tło.

Umieszczanie jednostek / sprzętu z żetonu rozkazu

Kiedy rozkaz pozwala ci wstawić na planszę **soldati**, **laboratoria** lub **samochody**, umieszczasz je **zawsze** w obszarze z danym żetonem rozkazu. **Motorówki** umieszczasz w **sąsiednim** obszarze morskim (i możesz je poruszyć o 1 obszar). Jeżeli z obszarem zawierającym dany żeton rozkazu nie sąsiaduje żaden obszar morski, nie umieszczasz motorówki.

Ostatnia akcja częściowa: Podburzanie

 1 Ta akcja widnieje na niektórych rozkazach ataku. Możesz wykonać ją **dopiero po** standardowej akcji ataku. Dokładniej opisano ją na str. 18.

Zdolność pasywna: Obrona

 2 Jest to **zdolność pasywna**, która występuje na obu rodzajach żetonów rozkazu: zaopatrzenia oraz ataku. Zapewnia ona twoim soldati w danym obszarze **premię do obrony**. **Nie** jest to akcja częściowa, którą możesz aktywnie wpłynąć na rozgrywkę. Zamiast tego chroni ona twoich soldati w ramach wszystkich ataków w tej fazie. Dokładniej opisano ją na str. 16.

POZOSTAŁE CZĘŚCI:

- 4 Po prawej od informacji podstawowych oznaczono wszystkie akcje częściowe, które dany rozkaz pozwala wykonać. Z wyjątkiem umieszczania różnych jednostek (patrz niżej), podlegają one standardowym zasadom (patrz *Faza planowania* na str. 7).



ROZKAZY ATAKU

Rozkazy ataku rozpatrywane są w **drugiej kolejności**. Pozwalają one atakować sąsiednie obszary, ale niektóre oferują również akcje zaopatrzeniowe (z zielonym tłem). W przeciwieństwie do rozkazów zaopatrzenia, rozkazy ataku można udaremnić przed rozpatrzeniem. Dzieje się tak, gdy stracisz w danym obszarze wszystkich soldati, nim zdołasz rozpatrzyć rozkaz.

Rozkazy zaopatrzenia

Zazwyczaj wszystkie rozkazy zaopatrzenia można rozpatrywać równocześnie, gdyż nie wiążą się one z żadnymi interakcjami ani tajnymi informacjami. Gracze powinni się na to jednak najpierw zgodzić. Możesz wykonywać akcje częściowe w **dowolnej kolejności**.

AKCJA CZĘŚCIOWA: POZYSKANIE PIENIĘDZY

 Jeżeli na żetonie rozkazu widnieje **symbol monety**, otrzymujesz wskazaną na nim ilość pieniędzy. Ta akcja częściowa występuje również na niektórych rozkazach ataku.

Rozkazy ataku

Po rozpatrzeniu wszystkich rozkazów zaopatrzenia, pora na rozkazy ataku.

Uwaga: Kiedy stracisz obszar zawierający twój żeton rozkazu, weź go z powrotem do swojej siedziby. W takim przypadku w ogóle go nie rozpatrujesz.

RUCH (I ATAK)

 Strzelba jest najczęstszym symbolem na rozkazach ataku. Jest to **jedyny rodzaj ataku** umożliwiający **przejęcie kontroli** nad obszarem! Pozostałe sposoby ataku służą tylko do eliminacji wrogich żołdati – nie możesz z ich użyciem podbijać nowych obszarów.

Kiedy się *ruszasz* (i *atakujesz*), rozpatrujesz kolejno poniższe kroki (oznaczone na odwrocie arkusza pomocy):

 **o. Zwołanie** | Jeżeli na żetonie rozkazu widnieje ten symbol, możesz najpierw przenieść dowolną liczbę swoich żołdati i samochodów z **sąsiednich** obszarów do **obszaru zawierającego dany rozkaz**. W przeciwnym wypadku pominiemy ten krok. **Nie** możesz jednak przemieścić w ten sposób żołdati ani samochodów **za pośrednictwem motorówek**, ani poruszyć żołdati z **danego obszaru** do innego. Jeżeli poruszysz z jakiegoś obszaru wszystkich swoich żołdati, stracisz nad nim kontrolę. W takim przypadku musisz usunąć z niego wszelkie żetony rozkazów i zwrócić je do siedziby. Stracisz również wszystkie samochody pozostawione w takim obszarze (najlepiej więc zabrać je ze sobą).

1. Ruch

Następnie możesz poruszyć **dowolną liczbę** żołdati (min. 1) z obszaru z danym rozkazem do 1 **sąsiedniego** obszaru.



Uwaga: **Nie** możesz poruszyć ich do obszaru swojego sojusznika.

Jeżeli obszar z danym rozkazem sąsiaduje z obszarem morskim z co najmniej 1 motorówką twojej drużyny, możesz wykonać *ruch* (i *atak*) **przez wodę** (patrz przykład na dole str. 17). Możesz wtedy poruszyć się

do dowolnego obszaru, który również sąsiaduje z daną motorówką. Jeżeli motorówki twojej drużyny są w kilku sąsiadujących ze sobą obszarach morskich, możesz poruszyć się do dowolnego obszaru połączonego za ich pośrednictwem.

Kiedy się *ruszasz* (i *atakujesz*) na **lądzie**, możesz zabrać ze sobą z obszaru z danym rozkazem **1 samochód**. **Nie** możesz tego zrobić, jeżeli atakujesz z użyciem **motorówek**.

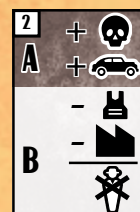
W obu przypadkach musisz określić ilu żołdati poruszasz **zanim** przejdziesz do kolejnego kroku. To samo dotyczy się decyzji o skorzystaniu z samochodu. Następnie, w zależności od sytuacji w obszarze docelowym:

- a) **Obszar docelowy jest pusty (brak żołdati)**
Zakończ *ruch* (i *atak*). Usuń z danego obszaru 1 laboratorium (o ile jakieś jest).
- a) **Obszar docelowy należy do ciebie**
Zakończ *ruch* (i *atak*).
- c) **Obszar docelowy należy do neutralnych żołdati lub przeciwnej drużyny**
Atakujesz po ruchu – przejdź do kroku 2.

2. Premie do ataku i obrony

Atak

-  Jeżeli na żetonie rozkazu widnieje **czaszka**, otrzymujesz wskazaną przy niej premię do ataku.
-   Kiedy atakujesz z użyciem **samochodu**, otrzymujesz również dodatkową premię. Jej wysokość zależy od liczby znaczników wpływu, które usunąłeś z **rzędu sądów** (górnego) planszетки swojej rodziny. Określa ją **najwyższa widoczna wartość** przy czaszce w **górnej połowie** danego rzędu (a nie suma wszystkich widocznych wartości). Premię za **samochód** doliczasz **tylko** do **ataku**, nie do obrony.



Przykład: Podczas ataku z 1 strzelbą, samochód zapewnia ci premię 2.



Ciąg dalszy na kolejnej stronie

Obrona

- Każde **laboratorium** w docelowym obszarze zapewnia premię 1 do obrony.
-  Jeżeli docelowy obszar zawiera żetony rozkazu z **kamizelkami kuloodpornymi**, obrońca otrzymuje wskazane premie do obrony. Następnie obrońca i atakujący porównują swoje premie.

a) Łączna premia do ataku jest wyższa

Usuń z obszaru tyłu soldati obrońcy (wracają do puli), o ile wyższa jest premia do ataku.

Jeżeli jako **atakujący** usuniesz w ten sposób **neutralnych** soldati, weź z puli do siedziby  tyle samo swoich soldati.

Następnie, jeżeli w obszarze nie ma już żadnych nie twoich soldati, przejmujesz nad nim kontrolę. Natychmiast po **przejęciu kontroli** usuń stamtąd **1 laboratorium** (o ile jakieś jest). Usuń również wszelkie samochody obrońcy.

Atak dobiegł końca.

W przeciwnym przypadku przejdź do kroku 3.

b) Łączna premia do obrony jest wyższa lub równa

Nic się nie dzieje – przejdź do kroku 3.

3. Konflikt

Jako atakujący zdecyduj czy przeprowadzasz atak

a) finezyjnie, czy b) brutalnie.

a) Finezja | Atakujący i obrońca biorą swoje 3 **karty konfliktu**. Jeżeli atakujesz neutralny obszar, w rolę obrońcy wciela się przy tym jeden z członków przeciwnej drużyny.

Obaj gracze **równocześnie wybierają** po 1 karcie i umieszczają ją **zakrytą** przed sobą.

Atakujący decyduje najpierw czy chce wziąć kartę przeciwnika, czy też nie. **Następnie obrońca**

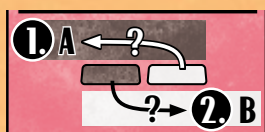
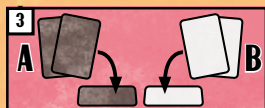
podejmuje tę samą decyzję odnośnie karty zagranej przez przeciwnika.

Uwaga: Nie decydujesz o karcie, którą sam zagrałeś, nawet jeżeli przeciwnik ją zabrał.

Po tych decyzjach każdy z walczących będzie miał przed sobą po 1 karcie (swojej lub przeciwnika) albo obie będą po stronie jednej z rodzin.

Obie karty są **odkrywane** i każda ze stron konfliktu

rozpatruje dla siebie **efekty** kart(y) po swojej stronie.



Najpierw należy rozpatrzyć kartę (lub karty)

Zdrada I, a potem **Tchórzostwo II**. **Zawsze** należy rozpatrzyć efekty obu kart, nawet jeżeli jedna ze stron nie ma już soldati po rozpatrzeniu pierwszej karty.

Następnie przejdź do kroku 4.

Uwaga: Jeżeli w wyniku Tchórzostwa usunięci zostaną neutralni soldati, weź z puli do siedziby  tyle samo swoich soldati.

Wariant: Jeżeli wolicie, aby konflikty były nieco bardziej przewidywalne, możecie zastosować tę zasadę: *Jeżeli jeden z walczących ma po swojej stronie 2 identyczne karty, rozpatruje tylko 1 z nich zamiast obu.*

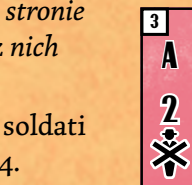
b) Brutalność | Usuń 2 atakujących soldati (wracają do puli) i przejdź do kroku 4.

4. Straty

Atakujący i obrońca jednocześnie usuwają z danego obszaru po 1 swoim soldato (wracają do puli), dopóki co najmniej jedna ze stron nie straci wszystkich. Jeżeli jako **atakujący** usuniesz w ten sposób **neutralnych** soldati, weź z puli do siedziby  tyle samo swoich soldati.

Wynik | Jeżeli stracisz w konflikcie wszystkich swoich soldati, usuń z danego obszaru także wszystkie swoje samochody (niezależnie od tego czy atakowałeś, czy się broniłeś).

- Jeżeli **atakujący stracił** wszystkich swoich soldati, atak dobiega końca.
- Jeżeli **obrońca stracił** wszystkich swoich soldati, ale atakującemu zostali jeszcze jacyś, atakujący przejmuje kontrolę nad obszarem. Natychmiast po przejęciu kontroli usuń stamtąd **1 laboratorium** (o ile jakieś jest).



Karty konfliktu

Karty konfliktu mają następujące efekty:

I Zdrada

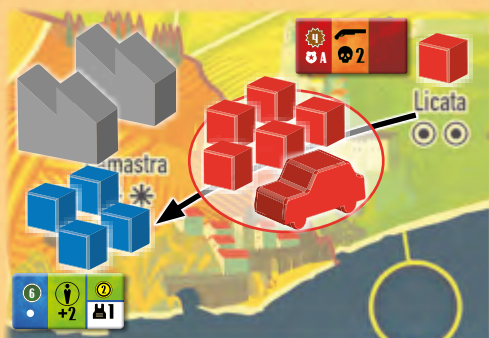
 Zwróć do puli 1 soldato przeciwnika z atakowanego obszaru i umieść w nim 1 soldato ze swojej puli.

II Tchórzostwo

 Zwróć 1 lub 2 swoich soldati z atakowanego obszaru do **siedziby** . Jeżeli usunąłeś w ten sposób neutralnych soldati, weź z puli do siedziby  tyle samo swoich soldati.

Przykład: Konflikt

1.) Rozkaz ataku **Czerwonego** ma 4 inicjatywy, czyli najniższą wartość ze wszystkich na planszy. Tym samym **Czerwony** atakuje w tej rundzie jako pierwszy. Wysłał 5 żołdati do sąsiedniego obszaru **Niebieskiego**. **Czerwony** korzysta przy tym z samochodu, aby zyskać dodatkową premię. Pozostawia jednak 1 żołdatę, aby zachować kontrolę w opuszczanym obszarze.



2.) Samochód zapewnia **Czernonemu** premię do ataku 2, a sam żeton rozkazu daje dodatkowe 2.

Niebieski ma 2 premii do obrony za 2 laboratoria, a kamizelka kuloodporna z jego własnego rozkazu zapewnia dodatkowo 1.

Łączna **premia do ataku** ($2+2=4$) jest wyższa niż łączna **premia do obrony** ($2+1=3$), dlatego **Niebieski** traci 1 żołdatę.



3.) **Czerwony** wybiera finezyjne podejście, dlatego wraz z **Niebieskim** wybierają po 1 ze swoich kart konfliktu i umieszczają je zakryte przed sobą.

Atakujący **Czerwony** decyduje pierwszy, ale nie bierze karty przeciwnika. Następnie **Niebieski** postanawia wziąć kartę **Czerwonego**, przez co ma przed sobą obie karty.

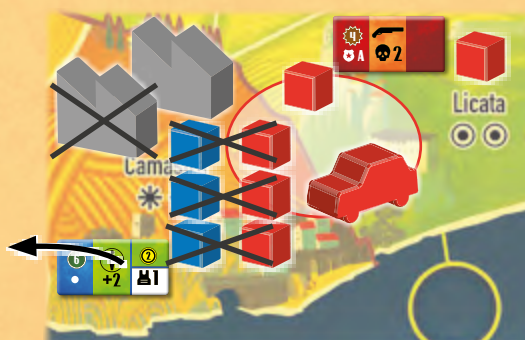
Niebieski odkrywa je i rozpatruje dla siebie ich efekty.

Najpierw zastępuje 1 **czerwonego żołdatę** w tym obszarze **swoim własnym** (Zdrada). Następnie musi jednak zwrócić 1 ze swoich żołdati do siedziby (Tchórzostwo 1).



4.) **Czerwony** i **Niebieski** 3 razy zwracają do puli po 1 swoim żołdatę.

Niebieski traci tym samym wszystkich swoich żołdati z obszaru i konflikt dobiega końca. **Niebieski** zabiera żeton rozkazu z tego obszaru z powrotem do siedziby. Podbój obszaru wiąże się również z usunięciem 1 laboratorium.



5.) Ponieważ w obszarze zostały tylko siły **Czerwonego**, przejmuje on nad nim kontrolę. Drugie laboratorium pozostaje i również należy teraz do **Czerwonego**.



Przykład: Atak z użyciem motorówek



Czerwony i **Zielony** są drużyną. **Czerwony** rozpatruje swój rozkaz ataku, korzystając przy tym z **czerwonej** i **zielonej** motorówki, aby z Camastry dotrzeć do Ragusy (**Niebieski**). Atakuje 4 żołdati, ale nie może użyć przy tym samochodu.



Jeżeli na żetonie ataku widnieją 2 strzelby, po rozpatrzeniu swojego *ruchu (i ataku)* możesz **natychmiast** wykonać **drugi ruch (i atak)** – nadal możesz zabrać ze sobą tylko 1 samochód. Drugi *ruch (i atak)* możesz wykonać z obszaru z danym rozkazem lub z obszaru, do którego właśnie dotarłeś. Rozpatrz go na tych samych zasadach, co pierwszy *ruch (i atak)*. Zastosuj ewentualne premie z czaszek na rozkazie oraz samochodu przy obu atakach.

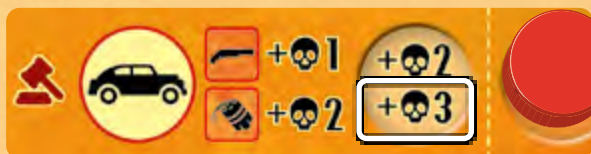
ZAMACH (BOMBA)



Taki symbol pozwala ci zaatakować sąsiedni obszar bez użycia soldati. Możesz przy tym jednak skorzystać z samochodu. W ten sposób możesz **jedynie spowodować straty** i wyczyścić obszar, potencjalnie pozbawiając przeciwników kontroli nad nim (i blokując jakiś nierozpatrzony jeszcze rozkaz). **Nie przejmujesz** jednak przy tym kontroli w obszarze. Kiedy dokonujesz zamachu, rozpatrujesz kolejno poniższe kroki (oznaczone na odwrocie arkusza pomocy):

1. Wybierz obszar **sąsiadujący** bezpośrednio z obszarem z danym rozkazem. **Nie możesz** dokonać zamachu za pośrednictwem motorówki.
2. Jeżeli w obszarze z danym rozkazem masz co najmniej 1 samochód, możesz dokonać zamachu z użyciem **samochodu pułapki**. W takim przypadku dodajesz najwyższą widoczną wartość (nie sumę wszystkich widocznych wartości) przy czaszce w dolnej połowie **rzędu sądów** do wartości czaszki z danego rozkazu. **Usuń** wykorzystany **samochód** po zamachu.

Przykład: Użyty do zamachu samochód zapewnia ci dodatkowo 3 premii do ataku (dolna wartość).



3. Określ **premie do ataku i obrony** tak samo, jak przy *ruchu (i ataku)* (patrz krok 2, str. 15). Kamizelki kuloodporne i laboratoria chronią także przed zamachem. Jeżeli wartość ataku jest wyższa, **usuń** odpowiednią liczbę **soldati** z obranego za cel obszaru (nadmiarowe „obrażenia” przepadają). Jeżeli usuniesz w ten sposób **neutralnych** soldati, weź z puli do siedziby tyle samo swoich soldati. Jeżeli w obranym za cel obszarze nie będzie już żadnych soldati, **usuń** wszystkie znajdujące się tam **samochody** i **żetony rozkazów**.



Jeżeli na żetonie rozkazu widnieją 2 bomby, po swoim zamachu możesz **natychmiast** dokonać **drugiego zamachu**.

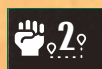
Możesz obrać za cel **ten sam** lub **inny obszar**. Obowiązują te same zasady, co przy pierwszym zamachu. Jeżeli chcesz użyć samochodów w obu zamachach, w obszarze z danym rozkazem musisz mieć 2 samochody (pierwszy samochód przepadł w pierwszym zamachu). Zastosuj ewentualne premie z czaszek na rozkazie przy obu zamachach. Laboratoria i kamizelki chronią również przed drugim zamachem w tym samym obszarze.

PENTITO



Rozpatrując taki symbol, usuń **1 swojego soldato** z obszaru z danym rozkazem (zostaje tak zwany Pentito). Następnie możesz usunąć z **sąsiednich** obszarów wskazaną liczbę **wrogich soldati** (w tym przykładzie usuwasz po 2 soldati z 2 różnych obszarów oraz 1 z jeszcze innego obszaru). Premie do obrony **nie** chronią przed tym. Możesz usunąć wyłącznie soldati przeciwników lub neutralnych. Możesz usunąć mniej wrogich soldati, niż wskazano. Jeżeli usuniesz w ten sposób **neutralnych** soldati, weź z puli do siedziby tyle samo swoich soldati.

PODBURZANIE



Taki symbol pozwala ci w ramach **ostatniej akcji** danego rozkazu (dopiero **po** ataku) podburzyć **neutralnych** soldati. Wybierz dowolny obszar z neutralnymi soldati w zasięgu danego rozkazu. Maksymalny zasięg względem obszaru z rozkazem określa liczba przy symbolu.
1 = obszar bezpośrednio sąsiadujący
2 = 1 obszar za sąsiadującym
3 = 2 obszary za sąsiadującym

Możesz przeprowadzić *ruch (i atak)* **dowolną liczbą** neutralnych soldati z danego obszaru na sąsiedni. **Nie możesz** obrać za cel obszaru sojusznika. Rozpatrz ten atak, jak rozkaz z 1 strzelbą i bez żadnych innych symboli. Za **każdego neutralnego** soldato poległego w tym ataku **obrońca** może wziąć z puli do siedziby tyle samo swoich soldati. Jeżeli neutralni soldati przejmą w ten sposób kontrolę nad obszarem, **usuń** z niego **1 laboratorium** (o ile jakieś jest).

Przykład podburzania znajduje się na górze str. 19.

Opisy dodatkowych, niestandardowych symboli znajdują się w aneksie na str. 20.

Przykład podburzania: **Czerwony** rozpatruje rozkaz w Caltagirone. Jako ostatnią akcję podburza 2 neutralnych soldati ze Scordii i wysyła ich do ataku na sąsiednią Palagonię, zupełnie jakby wydał im rozkaz ruchu (i ataku). **Czerwony** mógłby przeprowadzić ten atak wszystkimi neutralnymi soldati albo tylko częścią z nich.



Koniec fazy spotkań: Porządkowanie

Porządkowanie po fazie spotkań przebiega **tak samo**, jak **po fazie planowania** (patrz str. 12).

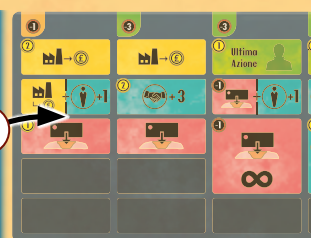
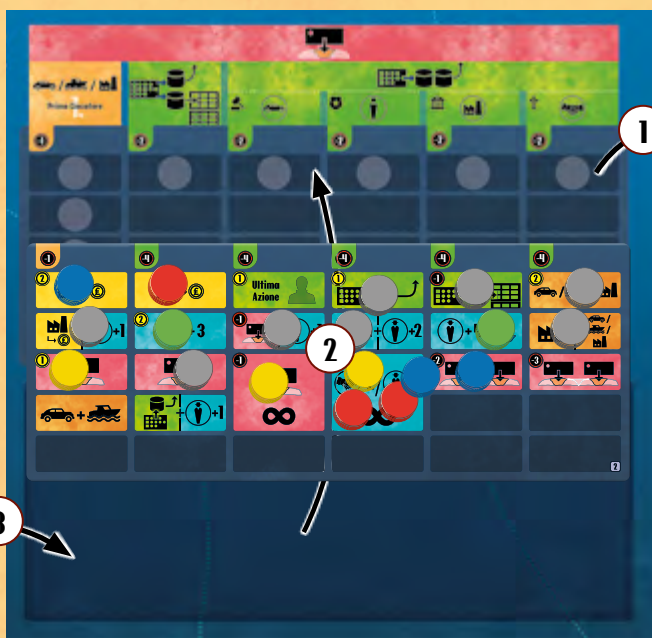
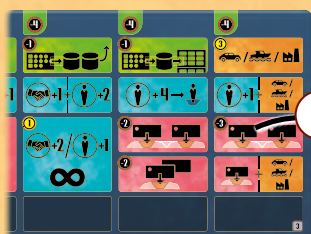
Dodatkowo należy jednak sprawdzić, czy zostały spełnione warunki końca gry (patrz *Koniec gry* poniżej).

Jeżeli rozgrywka **nie** dobiegła końca, przesun **dolny arkusz akcji** (wraz z umieszczonymi na nim znacznikami wpływu) na nadrukowany **górny arkusz akcji**. Jeżeli znajduje się już tam inny arkusz akcji, najpierw odłóż go do pudełka. Ustaw arkusz tak, aby zakładki z kosztami wzdłuż jego górnej krawędzi zakryły te nadrukowane na planszy.

Następnie umieść **kolejny** arkusz akcji (z numerem 2/3/4 dla 2/3/4 rundy) jako nowy dolny arkusz akcji.

Przykład: Skończyła się runda 2.

- 1 Zwracasz arkusz akcji 1 do pudełka.
- 2 Przenosisz arkusz akcji 2 wraz ze znacznikami wpływu na górę.
- 3 Umieszczasz arkusz akcji 3 na polu dolnego arkusza. Można teraz rozpocząć kolejną rundę.



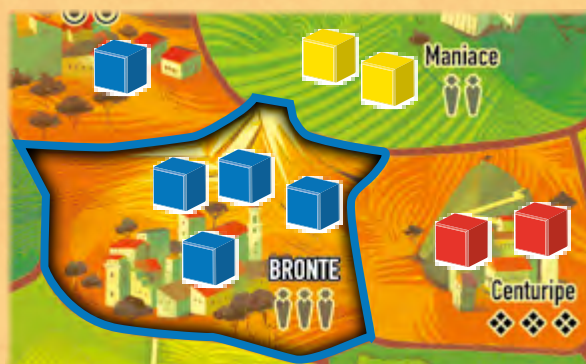
Koniec gry

Jeżeli w ramach **porządkowania po fazie spotkań** kontrolujesz **sam** co najmniej **5 mandamenti** lub **łącznie z sojusznikiem** kontrolujecie co najmniej **6 mandamenti**, wasza drużyna wygrywa.

Jeżeli żadnej drużynie nie udało się tego osiągnąć do **końca 4. rundy**, wygrywa drużyna, która kontroluje łącznie **więcej mandamenti**, niż przeciwnicy. W przypadku remisu (czy to na końcu 4. rundy, czy też kiedy np. obie drużyny mają po 6 mandamenti), wygrywa drużyna kontrolująca obszar **Bronte**. Jeżeli **żadna** drużyna go nie kontroluje, rozgrywka kończy się **remisem**.

Jeżeli dojdzie do tego przed 4. rundą, zamiast tego kontynuujcie rozgrywkę.

Przykład: Na końcu rundy 4 każda z drużyn kontroluje po 5 mandamenti. Wygrywa jednak drużyna **Niebieski/Czerwony**, ponieważ to do nich należy **Bronte**.



Aneksy

Aneks I: Pola akcji



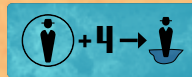
Umieść po 1 zakrytym żetonie rozkazu ze swojej siedziby w maks. 2 różnych

obszarach zawierających co najmniej 1 twojego soldato, w których nie ma jeszcze żadnego żetonu rozkazu.



Umieść 2 zakryte żetony rozkazu ze swojej siedziby w 1 obszarze zawierającym

co najmniej 1 twojego soldato, w którym nie ma jeszcze żadnego żetonu rozkazu. Kafelki kontroli Łańcuch dowodzenia, pozwalający na umieszczanie 2 żetonów rozkazów w 1 obszarze, nie jest do tego wymagany. Limit wynosi jednak 2 rozkazy na obszar, nawet w połączeniu z tym kafelkiem.



Możesz umieścić na planszy wartość bazowa +4 soldati ze

swojej siedziby. Możesz ich umieścić w obszarze z co najmniej 1 twoim soldato, ale nie w pustym obszarze.



Zyskaj 1 £ za każde swoje laboratorium

ORAZ wybierz obszar z co najmniej 1 twoim soldato. Możesz poruszyć do danego obszaru dowolną liczbę swoich soldati i samochodów z sąsiednich obszarów (nie motorówkami).



Usuń 2 znaczniki wpływu ze swojej planszетки rodziny.

Oba usuń ze skrajnie lewych pól w 1 dowolnym rzędzie swojej planszетки rodziny i zwróć je do puli. Możesz dzięki temu odblokować zaawansowany rozkaz.

Aneks II: Żetony rozkazów



Zielony † A

Po określeniu ilu i gdzie poruszasz swoich soldati, możesz zastąpić

1 soldato obrońcy swoim własnym z puli. Podmieniony soldato obrońcy wraca do puli.



Żółty B

Umieść na planszy 1 samochód i 1 laboratorium.

Umieść po 1 soldato z siedziby przy każdym swoim laboratorium (włącznie z właśnie umieszczonym). W obszarach z 2 laboratoriami umieszczasz 2 soldati. Jeżeli nie masz wystarczającej liczby soldati w siedzibie, sam wybierz, przy których laboratoriach ich umieszczasz.



Żółty C

Po określeniu ilu i gdzie poruszasz swoich soldati, możesz zapłacić X £,

aby usunąć X soldati obrońcy z konfliktu. Usunięci soldati obrońcy wracają do puli.



Czarny † B

Po określeniu ilu i gdzie poruszasz

swoich soldati, możesz zastąpić maks. 2 soldati obrońcy swoimi własnymi z puli. Podmienieni soldati obrońcy wracają do puli.



Niebieski B

Możesz w dowolnej kolejności dokonać

zamachu oraz przeprowadzić ruch (i atak). Jeżeli najpierw przejmiesz kontrolę nad obszarem, zamach możesz przeprowadzić stamtąd lub z obszaru z danym żetonem rozkazu. Jeżeli za cel obu tych akcji obierzesz ten sam obszar, laboratoria i kamizelki chronią w obu przypadkach.



Biały † A

Umieść po 2 soldati z siedziby

w obszarze z tym rozkazem oraz w maks. 2 sąsiednich obszarach z co najmniej 1 twoim soldato. Za cel rozstawienia w sąsiednich obszarach możesz obrać obszar(y) sojusznika i / lub neutralny – w takim przypadku to sojusznik umieszcza soldati ze swojej siedziby lub umieszczasz neutralnych soldati z puli.



Biały B

Zastąp maks. 3 wrogich soldati w 1 lub kilku

sąsiednich obszarach własnymi soldati z puli, a następnie porusz ich do obszaru z tym żetonem rozkazu. Podmienieni soldati wracają do puli.

Aneks III: Kafelki kontroli

Sprzymierzeńcy

Możesz skorzystać z tej zdolności przy każdym *ruchu* (i ataku), przy którym używasz motorówki. Kiedy w zasięgu twojego *ruchu* (i ataku) jest pusty lub neutralny obszar, możesz zapłacić 1 £, aby zamiast niego zaatakować obszar sąsiadujący z nim.

Łapówki

Możesz skorzystać z tej zdolności przy każdym *ruchu* (i ataku), natychmiast po wybraniu obszaru docelowego. Podmieniony soldato wraca do puli. W przypadku rozkazu z 2. strzelbami, możesz użyć tej zdolności przy obu atakach.

Łańcuch dowodzenia

Możesz umieszczać rozkazy w obszarach zawierających już 1 twój żeton rozkazu.

Zapalnik czasowy

Kiedy używasz samochodu przy zamachu, możesz zamiast sąsiedniego obrać za cel obszar znajdujący się o 1 dalej. Nie ma znaczenia do kogo należy pomijany obszar, ani czy jest pusty.

Wpływy

Na początku każdej fazy planowania musisz zdecydować o tym czy odrzucasz 1 soldato z siedziby, aby użyć tej zdolności, czy też nie.

Miniguny

Możesz skorzystać z tej zdolności przy każdym *ruchu* (i ataku), przy którym używasz co najmniej 1 motorówki.

Kiedy atakujesz przez wodę, otrzymujesz dodatkowo 1 premii do ataku. Działa to również wtedy, gdy atakujesz z użyciem motorówki obszar, który byłbyś w stanie zaatakować bez niej.

Rekrutacja

Przejęcie obszaru oznacza, że po ataku został ci w nim co najmniej 1 soldato. Możesz wtedy skorzystać ze zdolności tego kafelka. Rekrutowanych soldati weź z siedziby – jeżeli nie masz ich wystarczająco, nie możesz użyć tej zdolności.

Flota

Umieść motorówkę zgodnie ze standardowymi zasadami.